

Jona geht nach Ninive

Jeder verdient eine zweite Chance

Jona 3



Kerngedanke

Jona bekam eine zweite Chance. Er nimmt seine Aufgabe sehr ernst und tut, was Gott will.



Lernziel

Fehler helfen uns, es beim nächsten Mal besser zu machen. Dazu gibt uns Gott immer wieder eine „zweite Chance“.



Hintergrundinformationen

Die Assyrer gehörten zur Mesopotamischen Kultur, genauso wie Babylon. Man schrieb die bekannte Keilschrift. Die Könige von Assur waren die ersten, die einen Weltmachtanspruch formulierten. Ihr oberster Gott war Assur. Ihm galt der Schlachtruf: „Assur ist König der Welt“. Der korrekte Titel der assyrischen Könige lautete: „Großkönig, Starker König, König der vier Weltgegenden, König von Sumer und Akkad, Hohepriester des Assur.“ Die Assyrer besaßen ein erfolgreiches, schlagkräftiges Heer und mächtige Belagerungsmaschinen. Eroberte Gebiete terrorisierten und verwüstete sie im Auftrag ihres Gottes, Teile der Bevölkerung deportierten sie zusammen mit den Kriegsgefangenen nach Assyrien. Massaker und Plünderungen waren üblich. Die Assyrer bestrafte z. B. ihre Gegner, indem sie sie bei lebendigem Leibe häuteten

oder Glieder abschlugen. Gefangenen wurden Zungen herausgerissen, Lippen abgeschnitten oder die Augen ausgestochen. Man ließ auch Gefangene köpfen und hängte ihre Köpfe an Bäume oder stapelte sie aufeinander. Der besiegte König wurde gezwungen, auf der Siegesparade den assyrischen Königswagen zu ziehen, während der Kopf eines Volksangehörigen an seinem Hals hing. Vor diesen Hintergründen kann man ahnen, mit welchen Gefühlen Jona nach Ninive ging und wie unvorstellbar die radikale Kehrtwendung der Niniviten war. Irgendetwas an Jona und seiner Predigt muss sie sehr beeindruckt haben. Im Kapitel 3 des Jona-Buches passieren drei Umkehrbewegungen: Jona kehrt um und geht dorthin, wo Gott ihn haben will; die Stadt Ninive kehrt um und hofft auf Gottes Erbarmen; Gott selbst kehrt um von seinem Gerichtsplan. Umkehren, neu anfangen, eine neue Chance nutzen, das ist eine wichtige Botschaft des Buches. Die Bewohner in Ninive machten ihre Umkehr drastisch deutlich. Der König rief eine Trauer aus. Anlegen eines Sackes, Fasten und Sitzen in der Asche gehörte zu den Trauerbräuchen. Moral überwindet nicht die Gleichgültigkeit, aber die Trauer. Gegen ein schlechtes Gewissen kann man sich wehren, in der Trauer wird man offen. Der heidnische König wurde hier zum Gegenbild der jüdischen Könige. Diese waren Gott ungehorsam, bereuten nichts und fühlten sich den Assyrern moralisch überlegen.

Für die Kinder ist die „zweite Chance“ ein wichtiges Thema, denn diese brauchen sie ständig.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

L = Leiterin/Leiter/Leitungsperson

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Der Oberräuber von Ninive Die Kinder sitzen im Kreis. Alle halten ihre Hände in die Mitte. Der Oberräuber geht mit einer zusammengerollten Zeitung im Kreis herum. Plötzlich „schlägt“ er zu. Die Kinder versuchen, ihre Hände rechtzeitig wegzuziehen. Wer erwischt wird, dessen Hand muss auf den Rücken. Wer übrig bleibt, darf Räuber werden.</p>	Ein schnelles Spiel, das auch nur kurze Zeit gespielt werden sollte.	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitung <i>Achtung: beim „Schlagen“ darauf achten, dass dies nicht zu heftig ausgeführt wird!</i>
	<p>Spiel: Wäscheklammerspiel Alle Kinder heften sich je drei Wäscheklammern an die Kleidung. Auf Kommando darf jedes Kind jedem anderen die Wäscheklammern stehlen und sich selbst anheften. Nach zwei Minuten ertönt ein Schlusspfeiff. Wer hat die meisten Klammern erbeutet?</p>	Heute geht es um Ninive, einer Stadt, in der es wenig Fairness gab. Jeder nahm sich vom anderen, was er wollte.	<ul style="list-style-type: none"> • Wäscheklammern • Evtl. Stoppuhr
	<p>Spiel: Zettel wenden Jedes Kind bekommt 12 kleine Zettel, nummeriert sie von 1–12 und legt sie vor sich hin. Dann wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Es gilt, die Zahlen der Zettel umzudrehen. Die Summe der Augenzahlen kann beliebig geteilt und verwendet werden (bei 8 kann man 2 und 6 umdrehen). Zum Schluss darf man Punkte verfallen lassen. Wer hat zuerst alle 12 Zettel umgedreht?</p>	Zettel kann man umdrehen. Auch im Leben kann man „umdrehen“. Das heißt, man ändert sein Leben. So passierte es bei Jona und in der Stadt Ninive.	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Zettel • Stifte • 2 Würfel
Einstieg ins Thema	<p>Spiel: Bewegung nachmachen Die Kinder sitzen im Kreis. L steht in der Mitte und macht eine Bewegung. Immer, wenn L ein Kind ansieht, muss es die Bewegung nachmachen und beibehalten (Hände reiben, Finger schnipsen, klatschen, Kopf nicken, Piep zeigen, winken, stampfen, sich drehen usw.). Bald sind alle Kinder in Bewegung. L ändert ständig den Bewegungsauftrag.</p>	<p>Durch den schnellen Wechsel und das Mitmachen aller Kinder hat das Spiel seinen Reiz. In unserer Geschichte veränderte sich das Verhalten der Einwohner von Ninive durch Jonas Predigt.</p>	

	<p>Objektbetrachtung: Warnung oder Drohung? (evtl. „Schatzkiste“, S. 45) L zeigt den Kindern Bilder von Warnschildern (Verkehrsschilder). Wozu sind sie da? Was ist der Unterschied zu einer Drohung? (Beispiel: Hund will durch Knurren einschüchtern und Angst machen, Schild will nur die Gefahr anzeigen, damit man sein Verhalten ändert.) Die Assyrer drohten z. B. mit brutalen Kampfszenen auf ihren Palastwänden, um ihre Feinde einzuschüchtern.</p>	<p>Heute geht es darum, ob Jona der Stadt Ninive eine Drohung bringen sollte oder eine Warnung. Das werden wir gleich in der Geschichte sehen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder von Warnschildern • Evtl. Heft „Schatzkiste“, S. 45
	<p>Spiel: Wendepunkt Wir bilden zwei Gruppen und spielen ein Staffelspiel. Die Kinder sollen eine Strecke rennen, um einen Stuhl herum wenden und wieder zurückkommen. Welche Gruppe ist zuerst fertig? Sind wenige Kinder da, kann L auch mit einer Stoppuhr die Zeit messen und dann vergleichen.</p>	<p>Was war schwierig am „Wendepunkt“, wo man umdreht? Was muss man beachten? Auch Jona hatte seinen Wendepunkt gehabt, und nun die Stadt Ninive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evtl. Stoppuhr
Kontextwissen	<p>Austausch: Warum zerstörte Gott die Stadt Ninive nicht sofort? L unterhält uns mit den Kindern: „Warum lässt Gott Ninive warnen? Warum schickt er Jona hin? Warum zerstört er Ninive nicht einfach?“</p>	<p>Kinder haben schon eigene Gedanken und Erklärungen, und es ist wertvoll, sie anzuhören. L sollte ihre Argumente nicht bewerten, eher vorsichtig nachfragen.</p>	
	<p>Die Ausgrabung von Ninive 1845 fand man Überreste der gewaltigen Paläste von Ninive (Irak). Als die Paläste von Assurbanipal und Sanherib gefunden wurden, begann ein Wettlauf um die besten Funde. Wie damals üblich, wurden die Funde nach Europa geschafft. Die Engländer brachten sie ins Britische Museum nach London, die Franzosen in den Pariser Louvre. So wanderte die größte Urkundensammlung der Antike mit 22.000 Keilschrifttafeln aus dem Palastarchiv Assurbanipals ins Britische Museum, darunter das Gilgamesch-Epos. Sanherib ließ auch die Eroberung der jüdischen Stadt Lachisch (2. Könige 18,13ff) auf einem großen Relief bildlich festhalten.</p>	<p>Wenn möglich, sollte L dazu noch Fotos mitbringen oder im Internet recherchieren. Ausgrabungen sind ein interessantes Thema, auch für Schulkinder!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos oder Bilder von Keilschrifttafeln und assyrischen Palästen
Storytime	<p>Spontantheater am Wegweiser nach Ninive Im Raum steht ein großer Wegweiser nach Ninive. L erzählt, wie es Jona gegangen ist, als er sich nun nach Ninive aufmacht. Vielleicht hat er am Wegweiser einen Händler getroffen, oder einen Bettler, oder eine israelitische Magd? Was könnten diese zu Jona gesagt haben? Die Kinder dürfen diese Rollen spontan übernehmen.</p>	<p>Die Kinder werden mit einbezogen und können ihre Fantasie einbringen. Nebenbei erklärt L verschiedene Umstände des Reisens, des Prophetendaseins, der allgemeinen Ansicht über die Assyrer und Ninive.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wegweiser mit Aufschrift „Ninive“ • Andere Utensilien

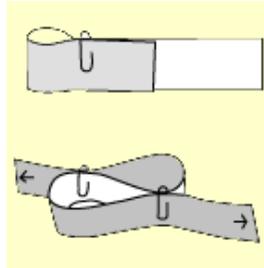
	<p>Zweite-Chance-Hoffnungs-Wand Die Geschichte, wie Jona nach Ninive geht und dort predigt, wird aus der Bibel oder der „Schatzkiste“ vorgelesen. Danach gestalten die Kinder eine „Zweite-Chance-Hoffnungswand“, indem sie auf einen Plakat-Karton Fotos aus Zeitungen aufkleben, Zeitungüberschriften verwenden, etwas schreiben, malen usw. Wann kommt es vor, dass wir eine zweite Chance bekommen?</p>	<p>Beim Betrachten der Wand spricht L mit den Kindern darüber, dass es auch in unserem Leben Wendepunkte gibt, wo wir eine zweite Chance bekommen, wo wir etwas anpacken, das wir vorher nicht machen wollten usw.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plakatkarton oder Packpapier • Stifte • Marker • Zeitschriften • Scheren • Klebstoff
	<p>Aktion: Interviews Die Geschichte, wie Jona nach Ninive geht und dort predigt, wird aus der Bibel oder der „Schatzkiste“ vorgelesen. Danach sucht sich jedes Kind eine Rolle aus: König von Ninive, Einwohner von Ninive, Jona, Fisch, Matrose, Kapitän, Gott, Einwohner von Tarsus usw. Ein Kind oder L ist der Interviewer und stellt an die einzelnen Personen Fragen.</p>	<p>Die Geschichte wird dadurch wiederholt und vertieft.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mikroatrappe
	<p>Der König von Ninive erzählt L könnte die Geschichte mit einer König-Handpuppe erzählen oder L schlüpft selbst in diese Rolle. Wie hat der König von Ninive die Predigt von Jona erlebt? Wie kam es, dass er selbst eine Wende im Denken vollzogen hat? Wie haben die Einwohner von Ninive auf seine verordnete Bußkleidung und das Fasten reagiert?</p>	<p>Wenn L die wörtliche Rede des Königs interessant und evtl. etwas kurios gestaltet, werden die Kinder auch einer Handpuppe noch gern zuhören. (Text vorher ausarbeiten!)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handpuppe König oder Krone
Übertragung ins Leben	<p>Plakat: Böse Stadt – Gute Stadt? L entwirft gemeinsam mit den Kindern auf zwei großen Plakaten eine böse und eine gute Stadt. Die Kinder schreiben, malen, drucken, kleben gleichzeitig, jeder darf zu Papier bringen, was ihm einfällt. Sie können z. B. Worte und Fotos aus Zeitungen ausschneiden und aufkleben.</p>	<p>L hängt gemeinsam mit den Kindern die Plakate auf und spricht darüber. Vorsichtig leitet L die Kinder zu der Frage: Gibt es das wirklich? Ist nicht überall Gutes und Böses vorhanden? Was war z. B. an Ninive „gut“?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 große Plakatpappen • Stifte • Marker • Scheren • Zeitungen • Zeitschriften • Klebstoff
	<p>Rundgespräch: Du lädst Jona zu deinem Geburtstag ein Wenn Jona dein Geburtstagsgast wäre, was würdest du dir als Geschenk von ihm wünschen? Was soll er an deinem Geburtstag machen? Ein Spielzeugfisch wird herumgegeben und wer ihn hat, der darf erzählen.</p>	<p>Die Figur des Jona wird unmittelbar in das Leben der Kinder geholt. Welche Ideen haben sei dazu? Inwiefern kann er ihnen nützlich sein?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spielzeugfisch

	<p>Austausch: Zweite Chance (Heft „Schatzkiste“, S. 45) L bespricht mit den Kindern die Bilder von „Voll im Leben“. Worum geht es hier? Wie hättest du als Lehrer reagiert? Wie geht es dem Jungen? Habt ihr so etwas auch schon einmal erlebt? Hat euch ein Erwachsener schon mal eine zweite Chance gegeben?</p>	Die Kinder können hier aus ihrem Leben erzählen. Auch ihre Meinung zu Fehlern, die sie selbst machen oder andere.	<ul style="list-style-type: none"> • Heft „Schatzkiste“, S. 45
Kreative Vertiefung	<p>Aktion: Ninive-Ausgrabung Eine Stadt wird im Voraus aus Bausteinen gebaut, in eine Schüssel oder Wanne gesetzt und unter Sand begraben. Die Kinder sollen sie nun vorsichtig ausgraben, mit Teelöffeln und Pinseln. Ein Kind ist Ausgrabungsleiter. Bei ihm werden einzelne Fundstücke abgegeben und er macht eine Zeichnung davon. Nebenbei erzählt L den Kindern, wie eine archäologische Ausgrabung abläuft und von der Ausgrabung Ninives (siehe Kontextwissen).</p>	L sollte dabei Spannung verbreiten. Was wird wohl unter dem Sand sein? Ein paar Gegenstände, wie Knochen, Scherben, Puppengeschirr, Hölzer sollte auch zum Vorschein kommen. Woran erkennt man, was hier passiert ist?	<ul style="list-style-type: none"> • Wanne • Sand • Bausteine/Legosteine • Kleine Gegenstände
	<p>Spiel: Wort aus der Geschichte erraten Ein Kind geht vor die Tür. Die anderen Kinder denken sich ein Wort aus der Geschichte aus. Das Kind kommt wieder herein und stellt jedem anderen Kind irgendeine Frage. Die Antwort muss jeweils das zu ratende Wort enthalten. Wenn das fragende Kind dieses Wort erraten hat, geht das nächste Kind raus.</p>	Die Kinder wiederholen die Geschichte, wenn sie Worte daraus finden müssen. Keine übliche Kreativ-Aktion, aber ein schönes Spiel.	
	<p>Rätsel: Bibeltexte korrigieren (Anhang oder „Schatzkiste“, S. 46) Die Bibeltexte werden ausgedruckt und an die Kinder verteilt. Oder Rätsel in der „Schatzkiste“ lösen. Die Ersatzworte können als Zettel in einer Schale bereitliegen.</p>	In der Bibel geht es oft ums Umkehren und Neuanfangen, um eine zweite Chance.	<ul style="list-style-type: none"> • Bibeltexte (Anhang) • Lösungsworte auf Zetteln <p>oder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heft „Schatzkiste“, S. 46
	<p>Aktion: Umdrehen Alle Kinder stellen sich auf eine nicht zu große Plane. Sie sollen die Plane umdrehen, ohne dass ein Kind sie verlässt.</p>	Eine akrobatische Aufgabe. Je enger der Platz auf der Plane ist, umso schwerer ist die Durchführung.	<ul style="list-style-type: none"> • Plane oder alte Decke

Gemeinsamer Abschluss

Aktion: Ein überraschendes Ende

L schneidet einen Papierstreifen, schlägt 1/3 um und fixiert es mit einer Heftklammer. Dann schlägt L auch das andere, längere Ende um und fixiert es mit einer Heftklammer (siehe Abbildung).
Was passiert, wenn man an beiden Ende zieht?



In unserer Geschichte gibt es einige Überraschungen. (Jona flieht und landet im Fischbauch, Jona predigt und die Leute tun Buße.) Gott macht Dinge, die uns überraschen. L zieht an den Enden des Papierstreifens: Die Heftklammern werden vereint!

Abschlussgebet.

- Vorbereiteten: Papierstreifen mit zwei Heftklammern

Rätsellösung, S. 46

Auch dem **König** von **Ninive** war Jonas **Botschaft** ausgerichtet worden.

Er stieg von seinem **Thron** und legte sein **Herrschergewand** ab.

Stattdessen zog er **Trauerkleider** an und setzte sich in die **Asche**.

In der ganzen **Stadt** ließ er ausrufen: "Hört, was der **König** und die führenden **Männer** anordnen: 'Niemand darf etwas essen oder trinken, weder die **Menschen** noch die **Rinder** und **Schafe**."

Menschen und **Tiere** sollen **Trauertücher** tragen und laut zu **Gott** schreien.

Jeder muss von seinen falschen **Wegen** umkehren! Keiner darf dem anderen mehr **Unrecht** tun!

(Jona 3,6–8, Hoffnung für alle)

Anhang

In diesen Bibeltexten geht es ums Umkehren und Neuanfangen. Aber es stimmt etwas nicht! In jedem Text stecken drei Fehler. Schlage die Bibel auf und ersetze die falschen Wörter durch die richtigen!

Ich habe Hochzeit mit Jerusalem und wende mich ihm aufs Neue zu. Mein Stall soll wieder aufgebaut werden, ja, die ganze Stadt soll neu erstehen. Das befehle ich, der Herr, der allmächtige Gott! (Sacharja 1,16)

*(Lösung: Hochzeit = **Erbarmen**, Stall = **Tempel**, befehle = **verspreche**)*

Darum habe ich durch die Zöllner mein Gericht angedroht und versucht, euch mit harten Worten zur Fitness zu bewegen. Was ich für richtig und gut halte, habe ich deutlich gemailt, es ist klar wie der helle Tag. (Hosea 6,5)

*(Lösung: Zöllner = **Propheten**, Fitness = **Umkehr**, gemailt = **gesagt**)*

Liebe Ärzte und Schwestern! Wenn einer von euch vom trockenen Weg abkommt, dann sollt ihr ihn zur Umkehr zwingen. (Jakobus 5,19)

*(Lösung: Ärzte = **Brüder**, trockenen = **rechten**, zwingen = **bewegen**)*

Ich gebe ihnen ein verständiges Haus, damit sie erkennen, dass ich der Heinzelmann bin. Sie werden mein Spielzeug sein, und ich werde ihr Gott sein; von ganzem Herzen werden sie wieder zu mir umkehren. (Jeremia 24,7)

*(Lösung: Haus = **Herz**, Heinzelmann = **Herr**, Spielzeug = **Volk**)*

Zuerst habe ich in Damaskus und Jerusalem gefegt, dann in Judäa und bei den übrigen Frauen. Überall habe ich verkündet, die Menschen sollten sich von der Sünde abwenden, zu Gott umkehren und durch ihr Lächeln zeigen, dass sie sich geändert haben. (Apostelgeschichte 26,20)

*(Lösung: gefegt = **gepredigt**, Frauen = **Völkern**, Lächeln = **Leben**)*